



Motivasi Masyarakat Terhadap Olahraga Petanque Menyongsong Era Society 5.0

Ade Yuni Sahruni^{*1}, Febry Ramadhani Suradji², Ansar CS³

^{1,2}Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Universitas Musamus

³Ilmu Keolahragaan, Universitas Cenderawasih

Info Artikel:

Diterima:

29 Juli 2022

Disetujui:

05 Agustus 2022

Dipublikasikan:

08 Agustus 2022

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui olahraga petanque menyongsong era 5.0. Populasi dan sampel dalam penelitian ini adalah masyarakat yang datang melakukan olahraga petanque secara rutin sebanyak dua kali sepekan dengan jumlah 30 orang tanpa batas usia, di lapangan Andi Makkasau Kota Parepare. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif yang bersifat deskriptif. Dalam menyongsong era 5.0 Olahraga dalam hal ini sangat berpengaruh terhadap pemanfaatan teknologi di sertai dengan sumber daya manusia yang berkualitas sehingga diharapkan mampu menyesuaikan tantangan pada era society 5.0. Adapun hasil penelitian pada motivasi masyarakat terhadap olahraga petanque di kota Parepare di tinjau dari keseluruhan data memiliki kecenderungan kategori rendah sebanyak 10 orang atau setara dengan (33,33%). Hal ini tentunya harus dijadikan sebagai bahan acuan untuk masyarakat agar lebih meningkatkan kompetensi terhadap pengaruh zaman yang harusnya menjadi positif terhadap dunia olahraga. Dengan adanya kemajuan teknologi seharusnya dapat di manfaatkan dengan mudah di manapun dan kapanpun sesuai dengan kebutuhan masyarakat.

Kata Kunci:

Motivasi, Olahraga Petanque, Era Society 5.0

Abstract

The purpose of this study was to determine the sport of petanque facing the 5.0 era. The population and sample in this study were visitors who came to do petanque sports regularly twice a week with a total of 30 people without age restrictions, in the Andi Makkasau field, Parepare City. The research method used is descriptive quantitative research. In welcoming the 5.0 era, sport in this case is very influential on the use of technology accompanied by quality human resources so that it is expected to be able to adapt to the challenges of society in the 5.0 era. The results of research on community motivation for petanque sports in Parepare City as a whole have a tendency to be in the low category as many as 10 people or equivalent to (33.33%). This of course must be a reference material for the community to further improve their competence against the influence of the times which should be positive for the world of sports. With advances in technology, it should be able to be used easily anywhere and anytime according to the needs of the community.

DOI: <https://doi.org/10.52188/ijpess.v2i2.280>

©2022 Authors by Universitas Nahdlatul Ulama Cirebon

Email:

adeyunisahruni_fkip@unmus.ac.id,
febryramadhani17_fkip@unmus.ac.id,
ansar.cs46@gmail.com

PENDAHULUAN

Olahraga pentanque merupakan permainan yang baru berkembang di Indonesia khususnya provinsi Sulawesi selatan akan tetapi mulai banyak yang menggemari permainan tersebut. Terbukti dengan banyaknya klub-klub yang mulai bermunculan baik dalam kampus maupun pada Sebagian daerah di Sulawesi selatan utamanya di kota Pare-pare. Olahraga petanque sangat praktis dimainkan dimanapun dan tidak memakan banyak tempat serta tenaga, sehingga baik usia anak-anak sampai dewasa masih berpotensi untuk dapat terlibat dalam permainan petanque.

Motivasi di dalam olahraga merupakan aspek psikologi yang penting bagi semua penggiat olahraga baik dalam komunitas olahraga, karena motivasi adalah suatu upaya untuk meningkatkan minat masyarakat berolahraga. Dalam hal ini motivasi terbagi dua faktor yaitu faktor intrinsik dan faktor ekstrinsik. Faktor intrinsik yaitu pengaruh dari dalam diri seseorang itu sendiri sehingga mengarah pada tujuan yang ingin dicapai. Sedangkan faktor ekstrinsik adalah berasal dari luar individu sehingga berpartisipasi dalam melakukan aktivitas olahraga. Dorongan itu biasanya berasal dari pelatih, guru, orang tua, penghargaan, sertifikat atau hadiah. Motivasi ekstrinsik dalam olahraga juga termasuk motivasi kompetitif, karena motivasi kompetitif memainkan peran yang lebih besar, sehingga kemenangan adalah satu-satunya tujuan untuk meningkatkan sportivitas. (Muskanan, 2015)

Beberapa fungsi dari motivasi antara lain : 1) Mendorong individu dalam berbuat sesuatu, artinya individu sebagai motor penggerak yang meningkatkan suatu energi dari apa yang ingin dilakukan, 2) Menentukan arah tindakan, yaitu arah tujuan yang ingin dicapai, 3) Pilihan tindakan, artinya tentukan tindakan yang selasar untuk mencapai tujuan dan singkirkan tindakan yang tidak sesuai dengan tujuan tertentu. (Muchlisin, 2022)

Petanque adalah olahraga yang masih awam di Indonesia, terbentuknya Federasi Olahraga Petanque Indonesia (FOPI) ini mulai pada tanggal 18 maret 2011. Sebagai pusat pelatihan dan pembinaan Venue olahraga petanque pertama kali yaitu berada di kompleks olahraga Jakabaring yang strategis sebagai tempat untuk memulai di perkenalkannya olahraga baru ini. (Hanif, Yenes and Kristina, 2018)

Olahraga petanque adalah jenis permainan bola besi (Bosi) yang bertujuan untuk mendekatkan bola besi sedekat mungkin dengan bola kayu yang disebut boka/Joke. Dan kaki harus dalam lingkaran kecil. Permainan ini bias dimainkan di tanah keras, pasir, rumput, atau tanah lainnya. Atlet petanque juga cenderung menuntut akurasi tanpa usaha yang berlebihan. Siapa pun yang ingin bermain petanque dapat memainkannya, tanpa memandang usia, posisi, atau jenis kelamin. Dalam olahraga petanque, ada beberapa nomor yang di pertandingkan dalam olahraga petanque, seperti: Ganda putra dan putri, tunggal putra dan putri, menembak (Agustina and Priambodo, 2017)

Petanque adalah tim dan olahraga presisi. Pemain petanque membutuhkan kontrol kualitas. Oleh karena itu, olahraga ini sangat cocok digunakan dalam dunia pendidikan untuk meningkatkan konsentrasi, disiplin, kesabaran, pengendalian diri, ketelitian, strategi dan kehormatan. Kualitas diplomatik juga sangat penting untuk mengelola permainan dengan baik dalam situasi mana pun pada kompetisi. Yang lainnya adalah kualitas pengamatan untuk cepat memahami karakter dilapangan dan kemampuan dan kelelahan lawan dalam permainan. Disisisifisik, pemain petanque juga meningkatkan keseimbangan, kontrol gerakan, penyesuaian, akurasi, dan daya tahan (JULIANA, 2020). Selain itu, unsur khusus olahraga petanque dari faktor antropometris (struktur, proporsi dan komposisi) tubuh, fisiologis dan biometris dapat berfungsi saat melempar. Ada dua teknik pada permainan petanque yang bisa dilakukan antara lain yaitu pointing dan menembak bola (shooting). Pointing tujuannya untuk mendekatkan bosi (bola besi) ke target, sedangkan shooting menjauhkan bola lawan dari boka (bola kayu). Hal ini tentunya memerlukan kefokusan yang tinggi. (Zuhri, Isyani and Ariyanto, 2020)

Adapun langkah-langkah memainkan olahraga petanque, di antaranya sebagai berikut : (Permadi and Muhammad, 2021)

1. Petanque dapat dimainkan 1 vs 1, 2 vs 2, dan 3 vs 3 Pa/Pi atau mix (tidak ada batasan usia)

2. Saat bermain 3 bola yang di pegang kecuali main 3 vs 3 bolanya 2. Permainan dimulai dengan “lemparan”, sebagai pemenang dipersilahkan melempar boka dari dalam lingkaran yang disimpan disatu sisi lapangan.
3. Jarak lemparan 6 meter atau lebih 10 meter, diberikan 3 kesempatan jika gagal maka diambil alih oleh lawan.
4. Setelah boka (bola kayu) dilempar, pemenang lotre melempar bosi sedekat mungkin ke boka (bola kayu).
5. Kemudian giliran lemparan lawan. Boleh mendekati boka (bola kayu) atau mengenai bosi lawan hingga menjauh dari boka (bola kayu).
6. Tim yang bolanya terjauh dari boka (bola kayu) yaitu tim yang terus bermain sampai bolanya habis atau mendekati bosi lawan.
7. Jumlah poin diekstrapolasi hingga 13 poin, dan tim pertama mencapai 13 poin yang menang.

Pada era society 5.0 olahraga saat ini adalah suatu aktivitas yang sangat penting. Dimana zaman yang menekankan pada penggunaan teknologi demi pelayanan yang berkualitas dan optimal. Masyarakat Indonesia di perkenalkan society 5.0 yang diadopsi dari Negara Jepang pada januari 2016 mempunyai konsep memusatkan manusia sebagai komponen utama dalam penggunaan teknologi secara modern. (Parwati and Pramartha, 2021) Konsep pengembangan dari revolusi industri 4.0 yang juga akan berpotensi mendegradasi peran manusia. Society 5.0 dalam teknologi telah mengedepankan manusia dengan mengubah data menjadi sistem yang besar sehingga koneksi ke internet dapat di fungsikan di berbagai bidang. Seorang ahli dari Jepang Roadmap yakin jawaban atas kegelisahan setiap masyarakat tentang produktifitas yang berkurang dan hilang di masa depan. Society 5.0 di harapkan dalam menghadapi tantangan teknologi mampu mempermudah masyarakat dalam suatu hal yang di luar batas kemampuannya. Terungkap tentang society 5.0 negara Jepang lebih maju di banding Indonesia bahkan di seluruh dunia. (Wijoyo, 2019)

Meskipun dalam menyambut era baru ini dunia mengalami tantangan yang dihadapkan pada wabah Covid 19 sampai saat ini. Seperti contohnya pada dunia pendidikan yang menekankan pada pendidikan karakter, moral dan keteladanan dengan menggunakan pembelajaran daring, virtual, belajar melalui internet atau bertatap muka langsung yang membutuhkan koneksi antara dosen dan mahasiswa melalui data atau materi yang disampaikan yang dapat di akses dimanapun. Meskipun demikian, dalam penggunaan teknologi tersebut. masyarakat harus tetap mampu menggunakan teknologi secara bijak, cerdas dan berpikiran global serta literasi dan memberikan informasi yang baik. (Zulqarnain, Saifillah al-faruq and sukatin, 2021) Belajar menurut Gagne terdiri atas tiga komponen yang sangat penting antara lain yaitu: kondisi ekternal, kondisi internal dan hasil belajar. Belajar merupakan komunikasi antara kondisi internal dan proses kognitif individu saat belajar. Memperdalam soft skill dan hard skill untuk seorang pendidik sangatlah penting karena teknologi bisa merubah semuanya tetapi tenaga pengajar tidak akan bisa tergantikan oleh tenaga apapun, teknologi tanpa penggerak tidak akan berjalan dengan baik karena setiap ide-ide yang terlahir adalah buatan manusia dan untuk yang terdidik yaitu siswa ataupun mahasiswa juga harus bisa membawa perubahan baik dan cerdas menghadapi perubahan selain itu mampu beradaptasi dan terus mengembangkan kemampuan sesuai kebutuhan zaman.

Dari latar belakang di atas, zaman baru era society 5.0 diharapkan manusia dan teknologi saling berkolaborasi dalam memunculkan inovasi-inovasi baru dengan mengikuti perkembangan zaman. Melalui era society 5.0 ini akan melahirkan kecerdasan buatan manusia dan mentransformasi data yang dikumpulkan melalui internet pada skala bidang kehidupan juga biasa disebut *internet of things*. Sehingga pada fenomena olahraga di kalangan pelajar mampu memotivasi diri dalam melakukan aktivitas khususnya pada olahraga petanque dengan tetap mengikuti alur perkembangan zaman. Sehingga olahraga tetap menjadi bagian dari memasyarakatkan olahraga dan mengolahragakan masyarakat.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk penelitian deskriptif, dengan tujuan menjelaskan kondisi yang nyata dari suatu objek. (Hauw Sin and Hudayani, 2020) Penelitian deskriptif merupakan gambaran dan interpretasi sesuai yang terjadi di lokasi penelitian. Adapun lokasi penelitian yang dipilih adalah Lapangan Andi Makkasau Kota Parepare. Sampel dalam penelitian ini di pilih dengan pertimbangan dan tujuan tertentu. Berdasarkan pembahasan diatas, penulis ingin melakukan penelitian pada masyarakat yang datang melakukan olahraga petanque secara rutin sebanyak 2 (dua) kali seminggu dengan jumlah 30 orang tanpa batasan usia, di lapangan Andi Makkasau Kota Parepare yang menjadi lokasi penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Adapun variabel dalam penelitian ini adalah motivasi olahraga petanque menyongsong era society 5.0. data penelitian di peroleh dari kuesioner yang di isi oleh responden yang sebelumnya di analisis dan di deskripsikan dengan tujuan untuk mempermudah penyajian penelitian. Motivasi masyarakat terhadap olahraga petanque di kota Parepare di amati dalam dua aspek yaitu intrinsik dan ekstrinsik.

1. Hasil Analisis Data Penelitian Motivasi Olahraga petanque

Adapun hasil analisis deskriptif data motivasi masyarakat terhadap olahraga petanque di kota parepare dapat di lihat dibawah ini:

Tabel 1. Hasil Analisis Deskriptif Data Penelitian

Data	Min	Max	Mean	Median	Mode	Std.Dev
Motivasi	91	144	113.00	112.00	104	13.668
Motivasi Intrinsik	48	71	58.07	57.50	53	6.280
Motivasi Ekstrinsik	35	73	54.43	54.00	65	9.058

(Sumber: Data hasil penelitian)

Hasil analisis deskriptif data motivasi masyarakat terhadap olahraga petanque di kota Parepare, mencapai skor maksimum 144 dan skor minimum 91. Skor data motivasi memperoleh rata-rata 113,00, median 112,00, modus 104, dan skor standar deviasi 13,668. Hasil deskriptif pada data motivasi intrinsik diperoleh maksimum 71 dan minimum 48. Skor data motivasi memperoleh rata-rata 58.07, median 57.50, modus 53 dan skor standar deviasi 6.280. Hasil deskriptif pada data ekstrinsik diperoleh maksimum 73, dan minimum 35. Skor data motivasi memperoleh *rata-rata* 54.43, nilai median 54.00, nilai modus 65 dan standar deviasi 9.058.

Klasifikasi hasil data motivasi masyarakat terhadap olahraga petanque di kota Parepare, sebagai berikut:

Tabel 2. Klasifikasi data motivasi

Hasil kategori sangat tinggi sebesar dua orang atau setara dengan 6,67%, kategori tinggi

Kategori Motivasi	Interval	Frekuensi	Persentase (%)
Sangat Tinggi	135 - 145	2	6,67
Tinggi	124 - 134	4	13,33
Sedang	113 - 123	8	26,67
Rendah	102 – 112	10	33,33
Sangat Rendah	91 – 101	6	20
Total		30	100

(Sumber : Data hasil penelitian)

Sebesar 4 orang atau setara 13,33%, kategori sedang sebesar 8 orang atau setara 26,67%, kategori rendah sebesar 10 orang atau setara 33,33% dan yang memiliki motivasi sangat rendah sebesar 6 orang atau setara 20%.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran motivasi masyarakat terhadap olahraga petanque menyongsong era society 5.0. pengambilan data menggunakan angket dan analisis data dilakukan secara deskripsi kuantitatif.

Dari hasil analisis yang telah dilakukan menunjukkan bahwa motivasi masyarakat terhadap olahraga petanque di kota Parepare dilihat dari keseluruhan aspek masuk pada klasifikasi kategori rendah. Masyarakat yang masuk kategori sangat tinggi 2 orang atau 6,67%, masyarakat masuk kategori tinggi sebanyak 4 orang atau 13,33%, masyarakat masuk kategori sedang sebanyak 8 orang atau 26,67%, masyarakat masuk kategori rendah sebanyak 10 orang atau 33,33% dan yang masuk kategori motivasi sangat rendah sebanyak 6 orang atau 20%.

Yang mempengaruhi motivasi ada dua. Faktor pertama yaitu faktor intrinsik atau dari dalam individu itu sendiri yang lebih kuat mempengaruhi terbentuknya motivasi diri. Dari hasil analisis menunjukkan motivasi intrinsik masyarakat masuk kategori rendah 33,33%, artinya kebutuhan dan kemauan dari dalam diri masih terbatas sehingga motivasi yang tercipta kurang memenuhi harapan.

Faktor yang kedua yaitu faktor ekstrinsik atau keadaan emosi senang yang berkaitan pada tujuan dari aktivitas tertentu. Dari hasil analisis menunjukkan motivasi ekstrinsik masyarakat masuk kategori sedang 36,66%. Motivasi ini biasanya dipengaruhi oleh cara pelatih menyampaikan materi atau praktek lapangan, kemudian dipengaruhi oleh kondisi keluarga dan imbalan dari pencapaian prestasi selain itu, faktor eksternal juga biasanya dipengaruhi karena kurangnya pelaksanaan kegiatan olahraga tersebut.

Motivasi masyarakat terhadap olahraga petanque mempunyai dua aspek pengaruh yaitu intrinsik dan ekstrinsik. Pada kedua aspek ini saling berkaitan dalam pembentukan adanya motivasi. Kebutuhan, harapan dan pengembangan terhadap olahraga petanque harus di dukung oleh lingkungan setempat, media pelatihan dan fasilitas sarana dan prasarana untuk dapat melaksanakan olahraga petanque dengan baik. Disamping itu yang paling penting dalam penguasaan teori sebelum praktek membutuhkan media ajar yang efektif dengan mengkolaborasikan pemanfaatan teknologi. Contohnya : Pelatih memberikan edukasi melalui video pembelajaran dengan menampilkan teknik bermain olahraga petanque, menampilkan aturan-aturan dasar dalam bermain, kemudian memberikan kesempatan kepada masyarakat untuk mempraktekkan apa yang telah di pelajari. Harapannya adalah untuk menjadikan olahraga petanque sebagai ajang yang bergengsi dalam pengembangan bakat dan dapat dijadikan sebagai rutinitas dalam mencapai hidup yang lebih sehat dan bugar.

Motivasi adalah kekuatan internal dan eksternal yang mendorong seseorang untuk mencapai tujuan tertentu. Artinya motivasi yang kuat mendorong seseorang untuk melakukan

sesuatu untuk mencapai tujuannya. Sedangkan, motivasi pada kategori sedang menunjukkan bahwa masyarakat kurang antusias terhadap olahraga petanque.

Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa bergabungnya olahraga petanque perlu ditingkatkan secara menyeluruh agar dapat diketahui, di pelajari dan di praktikkan oleh seluruh lapisan masyarakat karena bergabungnya cabang olahraga baru di masyarakat ini belum optimal di kota Parepare khususnya di lapangan Andi Makkasau di sebabkan karena motivasi masyarakat masuk pada kategori rendah, sehingga sulit mendapatkan prestasi karena terjadi kurangnya persaingan dan tidak menghasilkan suatu kompetitif yang baik hingga mengakibatkan rendahnya tingkat prestasi yang dihasilkan. Faktor umum yang menyebabkan kota Parepare masuk pada kategori rendah masyarakat terhadap olahraga petanque yaitu: (1) di kota Parepare baru melaksanakan sosialisasi dan pengenalan cabang olahraga petanque, (2) Ketersediaan sarana dan prasarana untuk melakukan olahraga petanque belum ada di sekolah-sekolah, (3) Masih kurangnya pelatih yang berlisensi dalam memberikan pelatihan kepada masyarakat sehingga bintang unggul yang ada di kota Parepare belum terbentuk, (4) Masih kurangnya informasi melalui media-media untuk mengangkat olahraga petanque sehingga olahraga ini masih awam di kalangan masyarakat, (5) karena kurangnya informasi melalui media dan informasi dalam dunia nyata sehingga menjadikan olahraga petanque ini belum membentuk atlet-atlet yang unggul dan berprestasi.

KESIMPULAN

Dalam menyambut era society 5.0 saat ini masyarakat di hadapkan pada tantangan yang nyata. Motivasi terhadap olahraga petanque dalam menyongsong era society 5.0 di tinjau dari keseluruhan aspek motivasi berada pada kategori rendah. Hal tersebut harusnya dijadikan bahan pembelajaran bagaimana masyarakat agar bisa lebih meningkatkan kompetensi terhadap pengaruh zaman yang harusnya menjadi positif terhadap dunia olahraga. Dengan adanya kemajuan teknologi seharusnya dapat di manfaatkan dengan mudah di manapun dan kapanpun berada sesuai kebutuhan masyarakat.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ditujukan kepada Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Universitas Musamus dan Ilmu Keolahragaan Universitas Cenderawasih.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, A.T. And Priambodo, A. (2017) ‘Hubungan Antara Tingkat Konsentrasi Terhadap Hasil Ketetapan Shooting Olahraga Petanque Pada Peserta Unesa Petanque Qlub’.
- Allsabah, M.A.H. And Sugito (2019) ‘Peluang Olahraga Dalam Menyongsong Era 5.0’.
- Asnaldi, A., Zulman And M, M. (2018) ‘Hubungan Motivasi Olahraga Dan Kemampuan Motorik Dengan Hasil Belajar Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Siswa Sekolah Dasar Negeri 16 Sintoga Kecamatan Sintuk Toboh Gadang Kabupaten Padang Pariaman’.
- Hanif, A.S., Yenes, R. And Kristina, P.C. (2018) ‘Revitalisasi Masyarakat Urban/Perkotaan Melalui Olahraga Petanque’.
- Haq, A. (2018) ‘Motivasi Belajar Dalam Meraih Prestasi’.
- Hauw Sin, T. And Hudayani, F. (2020) ‘Studi Motivasi Siswa Dalam Mengikuti Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Kesehatan’. Doi:10.23916/08588011.
- Juliana, A.P. (2020) ‘Perbandingan Pointing Jongkok Dengan Pointing Berdiri Dalam Olahraga Petanque Pada Bkmf Petanque Fik Unm’.
- Muchlisin, R. (2022) ‘Motivasi Belajar - Pengertian, Fungsi, Prinsip Dan Cara Menumbuhkan’, 4 January. Available At: [Https://Www.Kajianpuastaka.Com/2022/01/Motivasi-Belajar-Pengertian-Fungsi.html](https://www.kajianpuastaka.com/2022/01/Motivasi-Belajar-Pengertian-Fungsi.html).
- Muskanan, K. (2015) ‘Analisis Motivasi Berprestasi Atlet Pusat Pendidikan Dan Latihan Olahraga Pelajar (Pplp) Provinsi Nusa Tenggara Timur’.
- Parwati, N.P.Y. And Pramartha, I.N.B. (2021) ‘Strategi Guru Sejarah Dalam Menghadapi

- Tantangan Pendidikan Indonesia Di Era Society 5.0’.
- Permadi, A.G., Muhammad, R.L. And Maulidin (2021) ‘Pelatihan Tekhnik Dasar Dan Sosialisasi Peraturan Permainan Olahraga Petanque Pada Pengcab Petanque Kab.Lombok Utara’.
- Wijoyo, H. (2019) ‘Orasi Ilmiah Peranan Pendidikan Dalam Menghadapi Revolusi Industri 4.0 Dan Society 5.0’.
- Zuhri, M.I., Isyani And Ariyanto, F.A. (2020) ‘Analisis Kondisi Fisik Atlet Petanque Undikma Tahun 2020’.
- Zulqarnain, Saifullah Al-Faruq, M. Shoffa And Sukatin (2021) *Psikologi Pendidikan*.